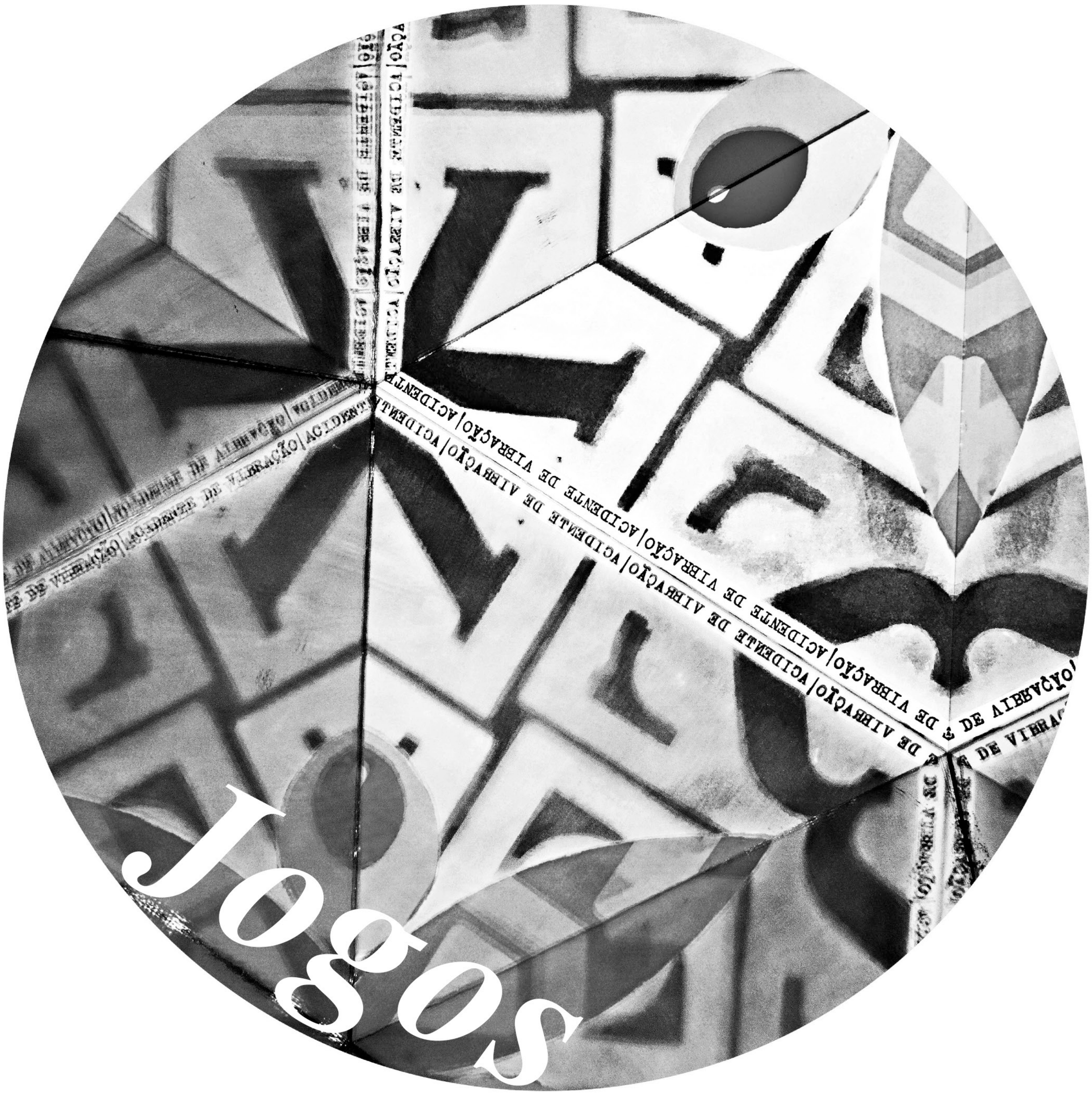
Tot ZINE

#0

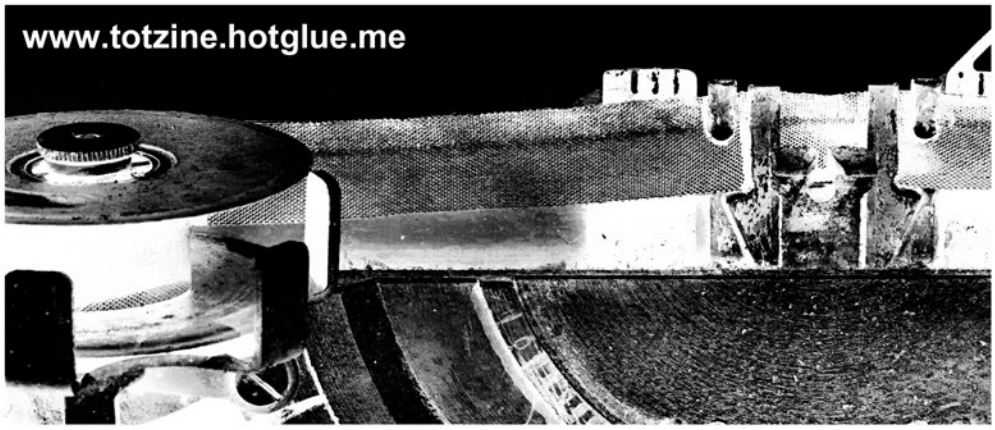
Edição nº0 - Série <= 0
São Paulo - Brasil
Abril - 2017 - Ano 1



www.totzine.hotglue.me

Tot
ZINE

imagem escrita som espaço corpo

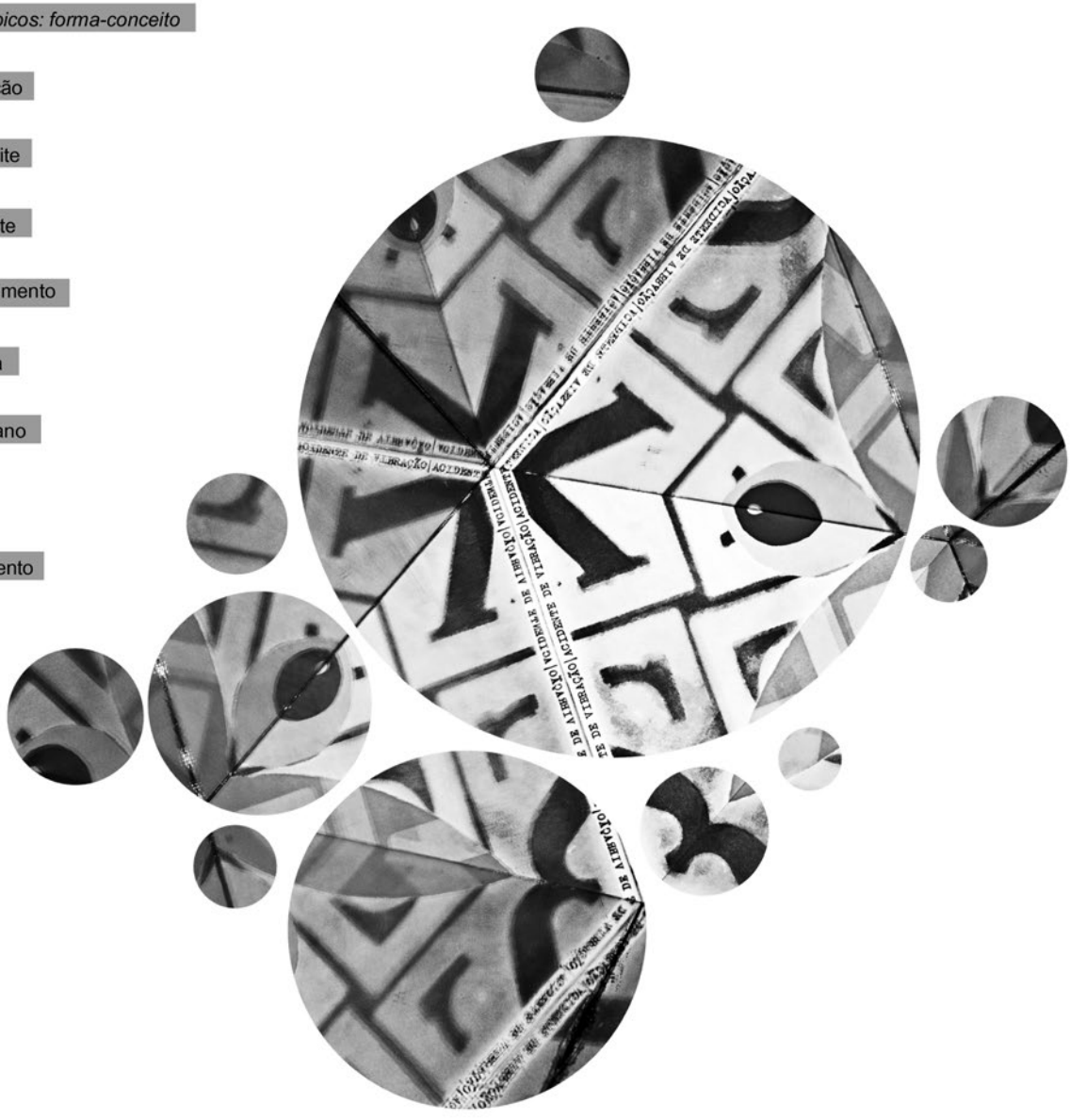


Edição nº0 - Série <= 0
São Paulo - Brasil
Abril - 2017 - Ano 1

Tot é um zine de arte publicado de forma independente sob o espírito do faça-você-mesmo. Um fragmento de vida artística enquanto experiência das possibilidades do existir no mundo.

Edição, fotografia e texto: Aquiles Guimarães
Tiragem desta edição: 100 exemplares
Colaborações, sugestões e perguntas:
totartzine@gmail.com
Para maiores informações, acesse o site:
www.totzine.hotglue.me

3 *Jogos Caleidoscópicos: forma-conceito*
4 Acidente de vibração
6 Perspectiva do limite
8 Padrão de contraste
10 Projeções de movimento
14 Textura da palavra
16 Permutação do plano
18 Corpo da cor
20 Espaço do movimento
22 Forma da coisa



Jogos caleidoscópicos: forma-conceito

por Aquiles Guimarães.

"Jogos" é uma série de nove quadros realizados em técnica mista sobre papel (30 x 21 cm) durante o ano de 2016. Possui um caráter modular, onde certo número de parâmetros plástico- formais são articulados por padrões de similaridade e interpolação . Podemos dizer que o modo constitutivo de "Jogos" apresenta-se como uma forma-conceito, isto é, há um engendramento oscilatório entre o que sugerem as formas e o que indiciam as representações textuais contidas nos quadros. Para esta edição da Tot Zine a série foi fotografada e adaptada a uma apresentação um pouco diferente de sua forma original, mas que ainda é um desdobramento de seu conceito. A principal técnica utilizada é a cianotipia nos tons azul e amelo-ocre. O tom amarelo--ocre é conseguido através de uma viragem[1] de carbonato de sódio. A cianotipia é uma técnica fotográfica do séc. XIX composta por dois sais de ferro: o ferricianeto de potássio e o citrato de ferro e amônio III. Estes compostos, após dissolvidos em água e misturados, formam uma solução fotossensível que pode ser aplicada sobre papel ou outros materiais. A exposição à luz do papel sensibilizado é feita por contato, isto é, um negativo é diretamento sobreposto ao papel e submetido à luz ultravioleta. As partes mais escuras do negativo bloqueiam a passagem da luz e a imagem é transferida para o papel em seus diferentes níveis de densidade. Em seguida, é feito o processo de lavagem com água. Retira-se a solução que não reagiu e a imagem é revelada. Na série "Jogos" foram utilizadas exposições em duas etapas para se conseguir duas tonalidades de cianotipia. A primeira exposição sofreu a viragem de carbonato de sódio que transforma o tom azul em amarelo-ocre. A segunda exposição não sofreu viragem e conservou o peculiar tom azul . Ambas exposições foram feitas através de contato, sem utilizar um negativo como fonte de imagem, mas um alfabeto semi-translúcido de letras vazadas. Esta técnica é também chamada fotograma e foi largamente praticada por Man Ray, Lazlo Moholy-Nágy e Geraldo de Barros, entre outros. O aspecto fotográfico perpassa a realização técnica do trabalho de forma decisiva, no entanto, este fazer está obfuscado por um imbricamento-limite entre o gráfico e o fotográfico. A dimensão gráfica é representada pela principal matéria da obra - a forma das letras - ou fôrma, melhor dizendo. O fotográfico, por sua vez, constitui a técnica de fixação do traço indicial de tais letras. Temos aqui, uma maior pregnância do elemento gráfico em relação ao fotográfico. A série é, na verdade, composta por fotografias sem câmera, uma aproximação à certos tipos de foto-impressão: a cópia heliográfica ou o fotograma supracitado.

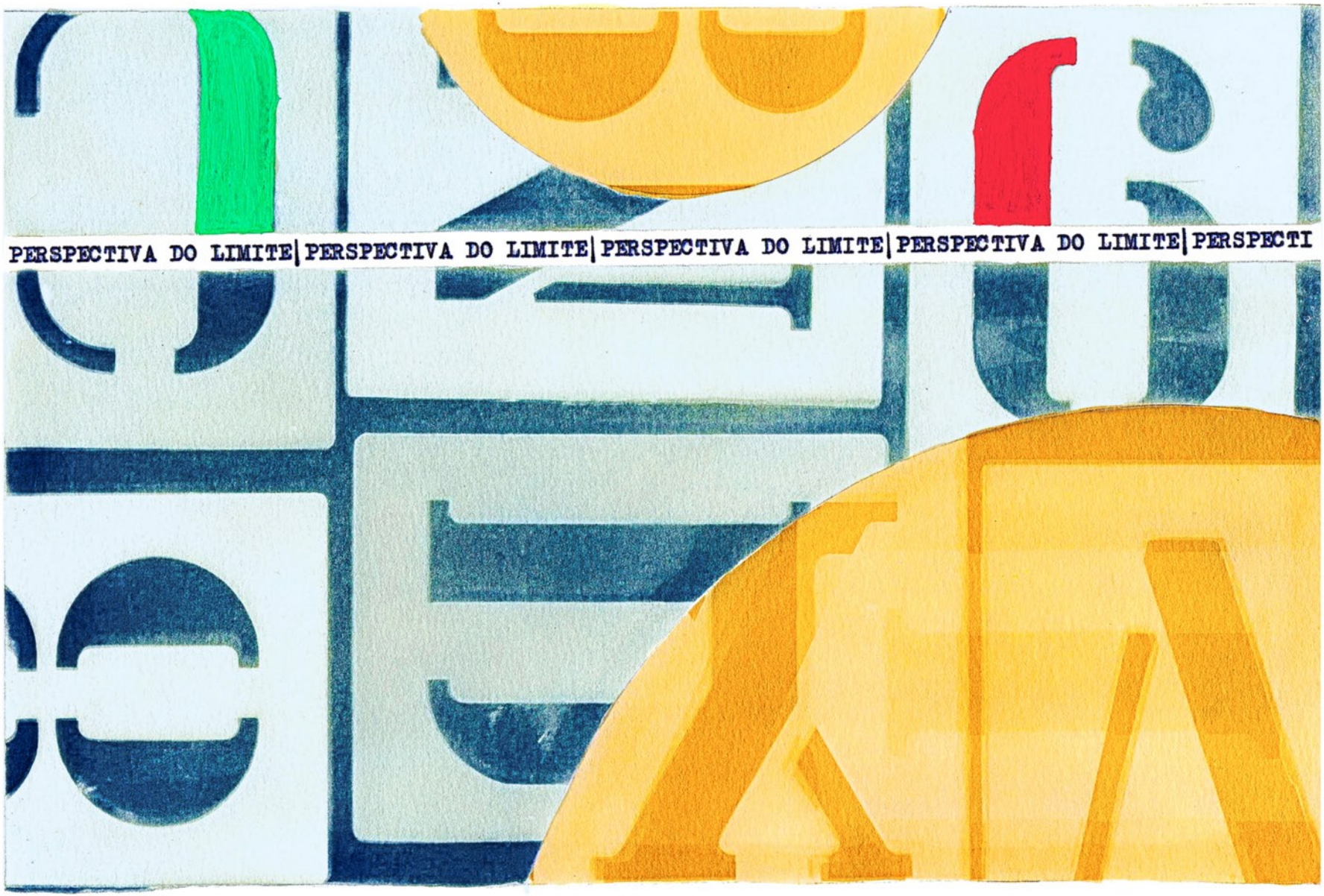
A série possui um caráter modular e quatro técnicas dividem espaço na sua composição: cianotipia azul destinada ao fundo; cianotipia amarelo-ocre para os elementos circulares (redondos ou ovais); pintura com têmpera verde e magenta para alguns elementos e textos datilografados que formam linhas perpendiculares. Podemos sintetizar a sua configuração em 4 camadas estruturais: uma camada-plano, a própria folha de papel, que é ecoada pela forma retangular dos moldes vazados do alfabeto; uma camada-forma composta por círculos, retângulos e linhas, além da forma gráfica das letras. Esta camada é estruturada através da combinação, fragmentação e colisão entre seus próprios elementos; uma camada-cor (azul, ocre, verde, magenta e preto) sugerindo uma perpectiva de diferentes planos através do contraste vibracional dos tons; e uma camada-conceito, textual e individualizada em cada uma das nove peças por nove diferentes categorias: acidente de vibração, perspectiva do limite, padrão de contraste, projeções de movimento, textura da palavra, permutação do plano, corpo da cor, espaço do movimento e forma da coisa. Estas categorias ou parâmetros reiteram a sua configuração intrínseca, fornecendo uma interação dialógica entre a representação plástica e a conceitual. Uma condição de deslocamento é ilustrada pela disposição total da série, onde as nove partes são apresentadas juntas, emulando a cineticidade dos conceitos e das formas. Por se apresentarem sob diferentes camadas sígnicas, os quadros são ainda fotografados através do caleidoscópio, uma espécie de metáfora abstraída do ludo compositivo de "Jogos". Este gesto é um comentário visual que tenta demonstrar as possibilidades de multiplicação das formas pelo caleidoscópio: duplo, múltiplo e fragmento.

Tomadas *a priori*, as categorias-conceito de "Jogos" emergem para além da própria obra, como um bloco de princípios, mecanismo que operacionaliza um dispositivo gerador. Tal processo pode constituir-se num discurso do objeto ou poética, desenvolvendo sua ação criativa das possíveis interpretações do texto.

[1] A viragem é um processo realizado após uma fotografia ou negativo ser revelado. Mergulha-se o material em uma solução reagente para alterar a tonalidade da imagem.

ACIDENTE DE VIBRAÇÃO|ACIDENTE DE VIBRAÇÃO|ACIDENTE DE VIBRAÇÃO|ACIDENTE DE VI

Ludo compositivo,
brinquedo da forma.


PERSPECTIVA DO LIMITE|PERSPECTIVA DO LIMITE|PERSPECTIVA DO LIMITE|PERSPECTIVA DO LIMITE|PERSPECTI

Caleidoscópio: objeto-metáfora

PADRÃO DE CONTRASTE| PADRÃO DE CONTRASTE| PADRÃO DE CONTRASTE| PADRÃO DE CONTRASTE| PADRÃO DE CONTRAS

Transferidor,
multiplicador,
compasso de espelhos.

PROJEÇÕES DE MOVIMENTO|PROJEÇÕES DE MOVIMENTO|PROJEÇÕES DE MOVIMENTO|PROJE

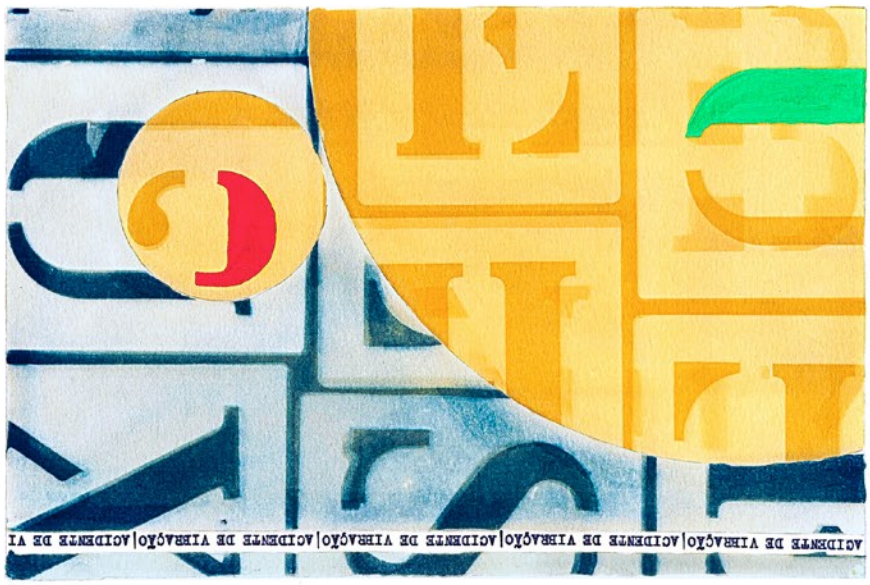
Rosácea multiplano,
intraperspectiva.

PADRÃO DE CONTRASTE|PADRÃO DE CONTRASTE|PADRÃO DE CONTRASTE|PADRÃO DE CONTRASTE|PADRÃO DE CONTRAS

PERMUTAÇÃO DO PLANO|PERMUTAÇÃO DO PLANO|PERMUTAÇÃO DO PL

PERSPECTIVA DO LIMITE|PERSPECTIVA DO LIMITE|PERSPECTIVA DO LIMITE|PERSPECTIVA DO LIMITE|PERSPECTI

TEXTURA DA PALAVRA|TEXTURA DA PALAVRA|TEXTURA DA PALAVRA|


ACIDENTE DE VIRAÇÃO|ACIDENTE DE VIRAÇÃO|ACIDENTE DE VIRAÇÃO|ACIDENTE DE VIRAÇÃO|ACIDENTE DE VIRAÇÃO|ACIDENTE DE VI

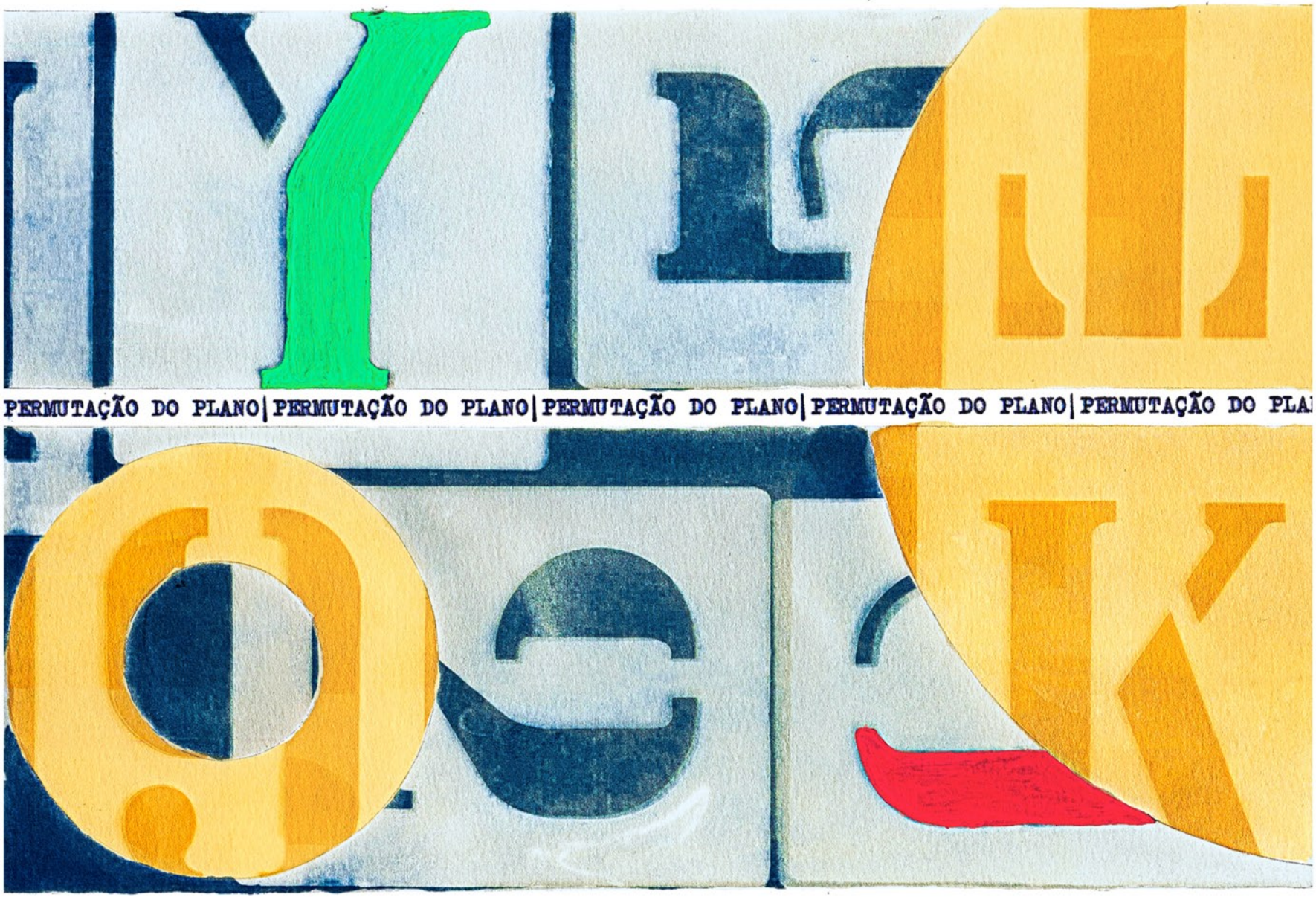
NTO|PROJEÇÕES DE MOVIMENTO|PROJEÇÕES DE MOVIMENTO|PROJE

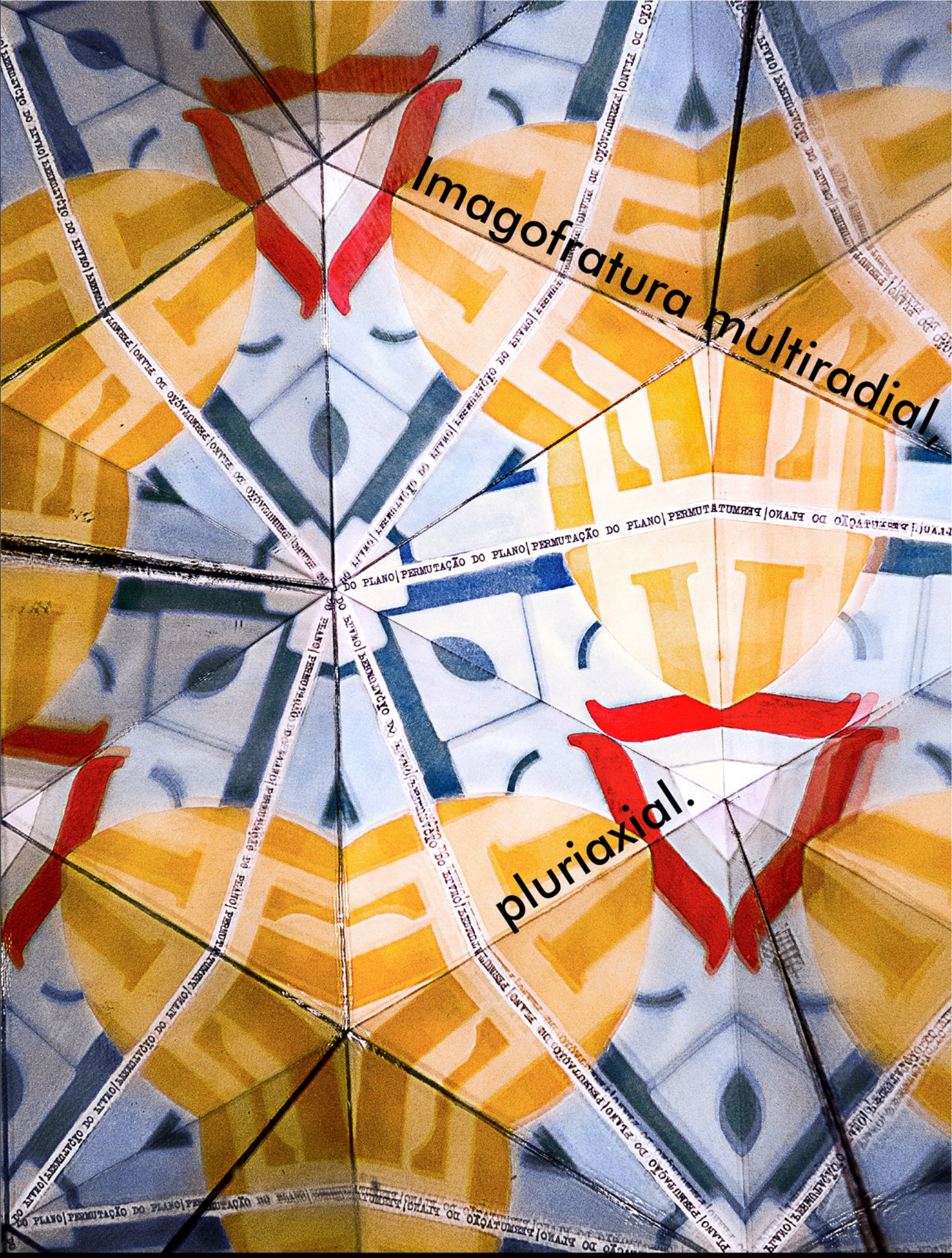
Jogos, 2016 - Aquiles Guimarães
(clarodigsia, viragem de carbonato de sódio, lâmpiera e dublegrafia sobre papel Canson 300 g/m², dim. 9 x 30x21cm)

www.fotzine.hotglue.me

TEXTURA DA PALAVRA|TEXTURA DA PALAVRA|TEXTURA DA PALAVRA|TEXTURA DA PALAVRA|TEXTURA DA PALAVRA|TEX

Silicargentum tríptico


PERMUTAÇÃO DO PLANO|PERMUTAÇÃO DO PLANO|PERMUTAÇÃO DO PLANO|PERMUTAÇÃO DO PLANO|PERMUTAÇÃO DO PLA


Imagofratura multiradial,
pluriaxial.

CORPO DA COR|CORPO DA COR|CORPO DA COR|CORPO DA COR|CORPO DA COR|CORPO DA COR|CORPO DA COR|CORPO D

Espelho-sextante,
vortice angular.

ESPAÇO DO MOVIMENTO|ESPAÇO DO MOVIMENTO|ESPAÇO DO MOVIMENTO|ESPAÇO DO MOVIMENTO|ESPAÇO DO MOVIMENT

Infinito portátil.

FORMA DA COISA|FORMA DA COISA|FORMA DA COISA|FORMA DA COISA|FORMA DA COISA|FORMA DA COISA|FORMA D

Superfície-móbile,
tabuleiro.

VOL

ZINE